

**Convocatoria Altos Estudios EICTV
COMO CONTAR Y ANIMAR UNA HISTORIA**

En todo el mundo, infinidad de jóvenes creadores se lanzan a la creación de proyectos de Animación. A pesar de que sus obras son atrevidas, imaginativas y de una gran originalidad, muchas fallan porque los creadores no conocen a fondo todas las herramientas con que cuentan para narrar sus historias ni el papel fundamental que tiene su planificación creadora, desde el argumento hasta la puesta en escena, en el resultado final. Por ello, la EICTV, ha decidido convocar un curso de altos estudios sobre este arte.

Fecha: del 15 al 26 de abril de 2013

Duración: 2 semanas

Lugar: Escuela internacional de Cine y TV de san Antonio de
Los Baños

Matrícula: 1500.00 euros

Cantidad máxima de participantes: 14

Cantidad mínima: 7

Dirigido a: dibujantes, diseñadores, ilustradores, escritores, graduados de las escuelas de arte, de cine y de otros medios afines que deseen desarrollar un proyecto original de animación.

Módulos:

- 1. LA ANIMACIÓN ANTES DE ANIMAR.- Profesor Juan Padrón**
- 2. EL ARTE DE LA ANIMACIÓN.- Profesor Guillermo Ochoa**

Módulo 1.- LA ANIMACIÓN ANTES DE ANIMAR.

La preproducción (o preanimación) de proyectos.

Profesor: Juan Padrón

Del 15 al 26 de abril

De 9:30 am a 12:30 pm

El objetivo de este módulo es mostrarle a los asistentes cuáles son los elementos técnicos y artísticos a tener en cuenta para planificar proyectos antes de la etapa de animación; y así ahorrar tiempo, corregir errores y hacer más eficiente la producción.

Contenido del módulo:

EL GUIÓN.

Elementos de dramaturgia para la elaboración de argumentos, guiones literarios y guiones dibujados (storyboards): comentarios sobre textos de dramaturgos y guionistas como Tódorov, Vale, Goldman, Comparato y Field. Conflicto como motor del drama. El futuro, la siembra de información, los tipos de narraciones: el camino del héroe, el cuento de hadas, el paradigma de Field. Construcción de personajes.

Ejercicios prácticos. Tarjetas de acción.

Elaboración individual o en equipo del guión de un proyecto corto.

LA PUESTA EN ESCENA. DISEÑO DE LA ESCENA.

La cámara: tipos de encuadres, los movimientos de la cámara. Composición y ritmo de líneas. Los diálogos y sincronismo (lip sinc). Diseño del proyecto. La Biblia del diseño: libro de personajes y de utilería. Libro de color. Imágenes de la apariencia final: fondos, personajes-fondos, luces y sombras, siluetas, efectos especiales. La hoja de filmación (o rodaje). Ejercicios prácticos.

EL GUIÓN DIBUJADO (STORYBOARD).

Tipos de guión dibujado. Barra de tiempo. El lenguaje del audiovisual: el tiempo real y el tiempo cinematográfico. El paso del tiempo. Cómo decidir el tiempo en pantalla. Elementos básicos de continuidad: dirección, distancia y velocidad. Planificación de los diálogos y la banda sonora. Elementos de montaje y edición.

Ejercicios prácticos.

Elaboración individual o en equipo del guión dibujado del proyecto corto.

Módulo 2.- EL ARTE DE LA ANIMACIÓN

Profesor: Guillermo Ochoa

Del 15 al 26 de abril

De 2:00 a 5:00 pm

El objetivo de este segundo módulo es familiarizar a los participantes con los fundamentos esenciales que rigen la técnica de la animación. Ilustrar con ejemplos representativos y realizar ejercicios prácticos que faciliten la asimilación de estos conceptos.

Contenido del módulo:

Características fundamentales del diseño concebido para la animación. La Exageración y la Distorsión como constantes dentro del género.

Construcción de la Cabeza. Ejes estructurales. El Rostro como centro de expresión. Elementos fundamentales y combinación de los mismos. Expresiones Faciales.

Construcción de la figura. Fundamentos del Esqueleto. La Estructura Geométrica Simple. Importancia de las Proporciones para caracterizar y mantener el diseño. El turn-around de un personaje. La Carta de Diseño y los Comparativos.

Expresiones Corporales. Clasificación. Construcción básica e importancia de las Manos.

El Atractivo de las Poses. Papel de la Silueta. Plante y Eje de Equilibrio. La Línea de Acción. Trabajo con las Poses Claves.

Leyes Físicas que rigen el movimiento. Su aplicación.

La Trayectoria. (Movimiento básico de una pelota que salta)

Aceleración y Freno.

Anticipación y Recuperación.

Aplastamiento (squash) y Estiramiento (stretch).

Los Ciclos de Animación. Concepto de Ciclo y su importancia.

Los ciclos básicos de un personaje bípedo caminando y corriendo.

Análisis elemental del ciclo de un cuadrúpedo caminando.

Las Acciones Secundarias y Solapantes. Concepto y aplicación.

La cámara de Animación. Movimientos de cámara.

La Carta de Rodaje u Hoja de Exposición (Entable Técnico, X-Sheet)

El Equipo de Animación. Integrantes y funciones. Organización del trabajo. Dibujos clave o extremos. La intercalación de dibujos. Indicaciones para el trabajo de los animadores. Los niveles o capas. El Clean up.

Análisis de diferentes técnicas y estilos de animación.

Requisitos:

- Ser graduados de una escuela de cine o nivel universitario o estar vinculado al medio audiovisual.
- Tener conocimientos elementales de dibujo.
- Enviar por email currículum vitae u hoja de vida con sus datos personales y profesionales.

Informaciones generales:

Las clases, el alojamiento y la alimentación están incluidos en el costo de la matrícula. Los estudiantes recibirán gratuitamente los servicios de urgencias en la posta médica de la escuela

Todo extranjero que ingrese al país deberá portar consigo seguro médico reconocido en Cuba o en su defecto deberá adquirirlo en los puntos de entrada. Este seguro médico cubrirá la atención hospitalaria y especializada en caso de necesitarla.

La escuela cuenta con áreas deportivas y transporte a la ciudad los fines de semana. Existen los servicios de cafetería abierta las 24 horas, tienda, lavandería, telefonía internacional, email y sala de internet.

Los interesados en dicho curso deben presentar su solicitud a Orietta Roque, coordinadora de Altos Estudios orietta@eictv.org.cu o a altos.estudios@eictv.co.cu

La escuela se otorga el derecho de seleccionar los candidatos a este curso de acuerdo a su documentación y de sustituir a un profesor en caso de presentarse algún inconveniente.

Síntesis curricular de los Profesores:

Juan Padrón (Cuba)

Graduado de Historia del Arte en la Universidad de la Habana y profesor titular adjunto del Instituto Superior de Arte. Desde 1963, caricaturista, historietista y guionista para diversas revistas y publicaciones con series como Vampiros, Verdugos, Piojos, Comejenes, etc. En 1970 crea a Elpidio Valdés, el más popular de los personajes de historietas y dibujos animados cubanos. En 1975 se incorpora al ICAIC como director. Ha realizado más de 60 cortos tales como Filminutos, Viva Papi, Xip Xérep, etc.; las series Quinoscopios, Mafalda y sus amigos, Más se perdió en Cuba; y cinco largometrajes de Animación, entre ellos: Elpidio Valdés contra dólar y cañón y Vampiros en La Habana. En 2007 publica las novelas Vampiros en la Habana y Elpidio Valdés contra dólar y cañón; en 2008, Vampirenkommando. Ha impartido cursos de Animación en España, Chile, La Habana, Brasil, Colombia y Argentina. Ha recibido numerosos premios, reconocimientos y condecoraciones nacionales e internacionales, el Premio Nacional de Humor (2004) y el Premio Nacional de Cine (2008).

Guillermo Ochoa (Cuba)

Graduado de Pintura y Dibujo en la Escuela de Artes Plásticas "San Alejandro" y del Curso de Animación por Medios Electrónicos en la Escuela Superior de Artes Decorativas de París; Licenciado en Historia del Arte en la Universidad de La Habana. Trabaja en los Estudios de Animación del ICAIC desde el año 1984 y a partir de 1993 funge como Director de Animación. Integra el equipo de realización en más de 130 títulos producidos por los Estudios y colabora con ilustraciones y viñetas en diferentes publicaciones. Ha impartido cursos y talleres sobre técnicas y principios de la Animación, y ha sido tutor y miembro de tribunales en la defensa de trabajos de Diploma en la Universidad de La Habana y en San Alejandro. Obtuvo, entre otros, el Premio Coral de Animación en la última edición del Festival de Cine Latinoamericano